BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua *user* yang akan menggunakan sistem. Sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

5.1.1 Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer untuk membangun Aplikasi Cerita Anak Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7
2. *XampServer* untuk *local* internet dan penyimpanan *database*.
3. *Adobe Dreamweaver CS5* untuk penulisan kode program PHP dan HTML.
4. Aplikasi IDE Eclipse Helios
5. *Google API Android* 2.0
6. JDK v 1.6 dan Android SDK windows
7. ADT v.18.0.0
8. *Mozilla Firefox* sebagai browser.

5.1.2 Perangkat Keras Pembangun

Kebutuhan minimum perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras komputer PC *kompatibel* dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini. Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, akan semakin baik. Kebutuhan minimumnya yaitu :

1. Perangkat Keras Aplikasi *Backend*

   Processor : Dengan Kecepatan Minimum 2.0 GHZ

   Memori : Minimum 512MB

   VGA : Dengan Kecepatan Minimum 32 MB

   Hardisk : Minimum Kapasitas 20 GB

   Modem

2. Perangkat Keras Aplikasi *Frontend*

   Resolusi : 480 x 320 pixels

   Memori : 256 MB

   CPU : 600 MHz

   WLAN : Wi-fi 802.11 b/g/n

   Jaringan 3G : UMTS

5.1.3 Kebutuhan *Web Hosting*

Kebutuhan web hosting ini digunakan untuk keperluan aplikasi *backend* yaitu web administrator dan web service, oleh karena itu agar sistem dapat berjalan maka perlu di upload di *web hosting*. Adapun spesifikasi *web hosting* adalah :

Tabel 5.1 Spesifikasi *Web Hosting*

Disk Space	350 MB
Bandwidth	15000 MB
Depelovment Feature	1. *PHP version 5.0.X with Zend Optimizer* 2. *PERL version 5.8.3* 3. *MySQL 5.x* 4. *PostgreSQL (IIX Only* 5. *Private CGI-BIN* 6. *CGI Script Library* 7. *Server Side Includes (SSI)* 8. *WAP/WML/Wireles* 9. *Java* 10. *GD* 11. *cPanel* 12. *phpMyAdmin* 13. *SMTP/IPETA/Webmail* 14. *Ruby On Rails* 15. Instant Backups

5.1.4 Implementasi Basis Data (*Database*)

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya, Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL Server 5.0.51. Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

1. Tabel cerita

Tabel 5.2 Tabel Cerita

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `cerita` (
  `cerita_id` int(4) NOT NULL,
  `penulis` char(20) NOT NULL,
  `judul` varchar(50) NOT NULL,
  `jenis` varchar(25) NOT NULL,
  `rating` int(4) NOT NULL,
  `isi` varchar(4000) NOT NULL,
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`cerita_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel petugas

Tabel 5.3 Tabel Petugas

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `petugas` (
`id` int(2) NOT NULL,
`noPetugas` varchar(30) NOT NULL,
`nama` varchar(30) NOT NULL,
`alamat` varchar(50) NOT NULL,
`username` varchar(30) NOT NULL,
`password` varchar(30) NOT NULL,
`level` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`cerita_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5.1.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman yang dibuat baik aplikasi *frontend* yang dibangun di perangkat *mobile* maupun aplikasi *backend* yang dibangun menggunakan web. Berikut ini beberapa tampilan antar muka yang telah di implementasikan.

5.1.5.1 Antar Muka Aplikasi *Frontend*

Antar muka aplikasi *frontend* terdiri dari beberapa halaman utama yaitu halaman , menu utama, halaman *list view* cerita fabel, halaman *list view* cerita rakyat, halaman isi cerita, halaman bantuan, dan halaman tentang.

1. Halaman Menu Utama

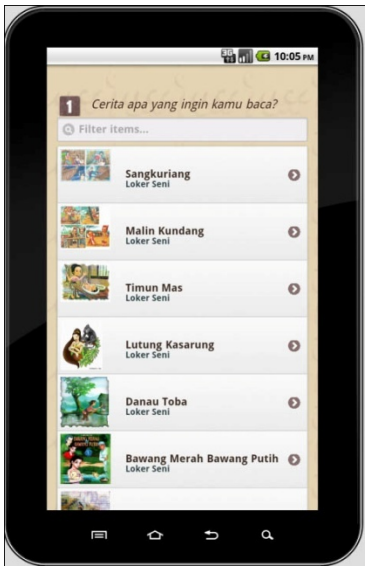
Antar muka halaman menu utama adalah tampilan utama dari aplikasi *frontend* yang digunakan pada perangkat *mobile*, didalam menu utama terdapat tiga fungsionalitas yang dapat diakses oleh pengguna yaitu Cerita Fabel, Cerita Rakyat, Bantuan, dan Tentang.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Menu Utama

2. Halaman *list view* Cerita Rakyat

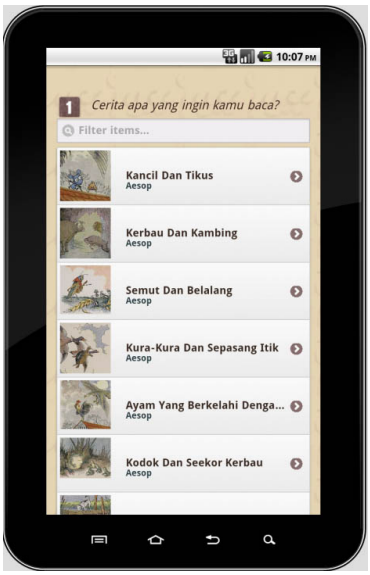
Antar muka halaman *list view* Cerita Rakyat adalah tampilan mengenai daftar cerita rakyat yang didalamnya terdapat fungsionalitas pencarian cerita yang cepat untuk mempermudah pengguna pada saat pencarian. Implementasi halaman *list view* Cerita Rakyat dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman *list view* Cerita Rakyat

3. Halaman *list view* Cerita Fabel

Antar muka halaman *list view* Cerita Fabel adalah tampilan mengenai daftar cerita fabel yang didalamnya terdapat fungsionalitas pencarian cerita yang cepat untuk mempermudah pengguna pada saat pencarian. Implementasi halaman *list view* Cerita Fabel dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman *list view* Cerita Fabel

4. Halaman Isi Cerita

Antar muka halaman isi cerita adalah tampilan data konten cerita dari judul cerita yang dipilih, konten ini memiliki fungsionalitas rating cerita yang dimana agar pengguna dapat menggunakan suaranya untuk menyukai cerita tersebut. Implementasi Isi Cerita dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Isi Cerita

5. Halaman Bantuan

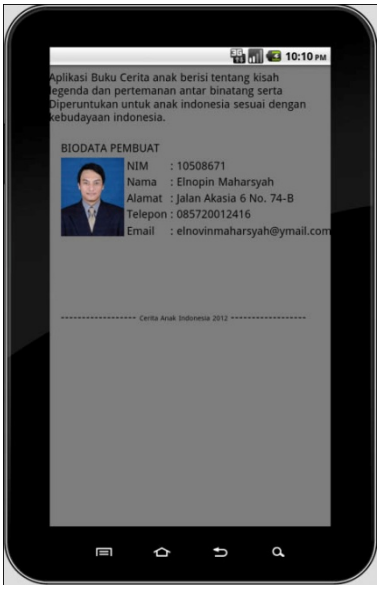
Antar muka halaman bantuan adalah tampilan dari cara penggunaan aplikasi Cerita Anak yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membantu mengetahui cara – cara penggunaan aplikasi. Implementasi halaman bantuan dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Bantuan

6. Halaman Tentang

Antar muka halaman Tentang adalah tampilan dari informasi detail mengenai aplikasi Cerita Anak, seperti fitur – fitur apa saja yang disediakan atau terdapat pada aplikasi. Implementasi halaman tentang dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Tentang

5.1.5.2 Antar Muka Aplikasi *Backend*

Antar muka aplikasi *backend* terdiri dari beberapa halaman utama yaitu halaman menu login, halaman menu utama admin, halaman bantuan, halaman pengelolaan petugas, halaman pengolahan cerita, dan halaman tentang.

1. Halaman Menu *Login*

Antar muka menu login merupakan halaman menu yang pertama kali muncul ketika diakses oleh admin. Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman login yang digambarkan oleh gambar dibawah ini.



Gambar 5.7 Tampilan Menu *Login*

2. Halaman Menu Utama Admin

Antar muka halaman menu utama merupakan halaman yang memiliki lima submenu yang dapat diakses oleh admin. Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman menu utama.



Gambar 5.8 Tampilan Menu Utama Admin

3. Halaman Bantuan

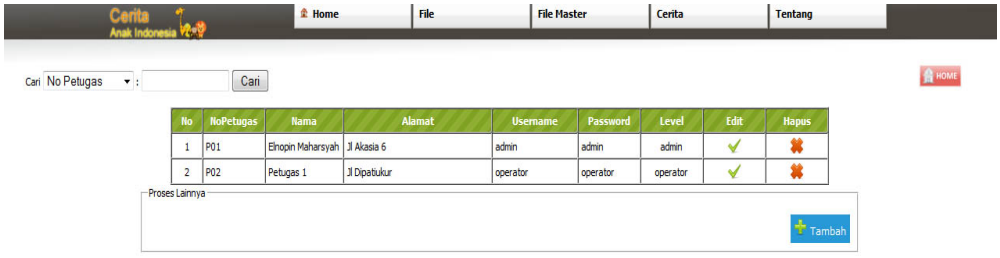
Antar muka halaman bantuan merupakan halaman yang berisi tentang cara pemakaian aplikasi Admin Cerita Anak. Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman bantuan.



Gambar 5.9 Tampilan Bantuan

4. Halaman Pengelolaan Petugas

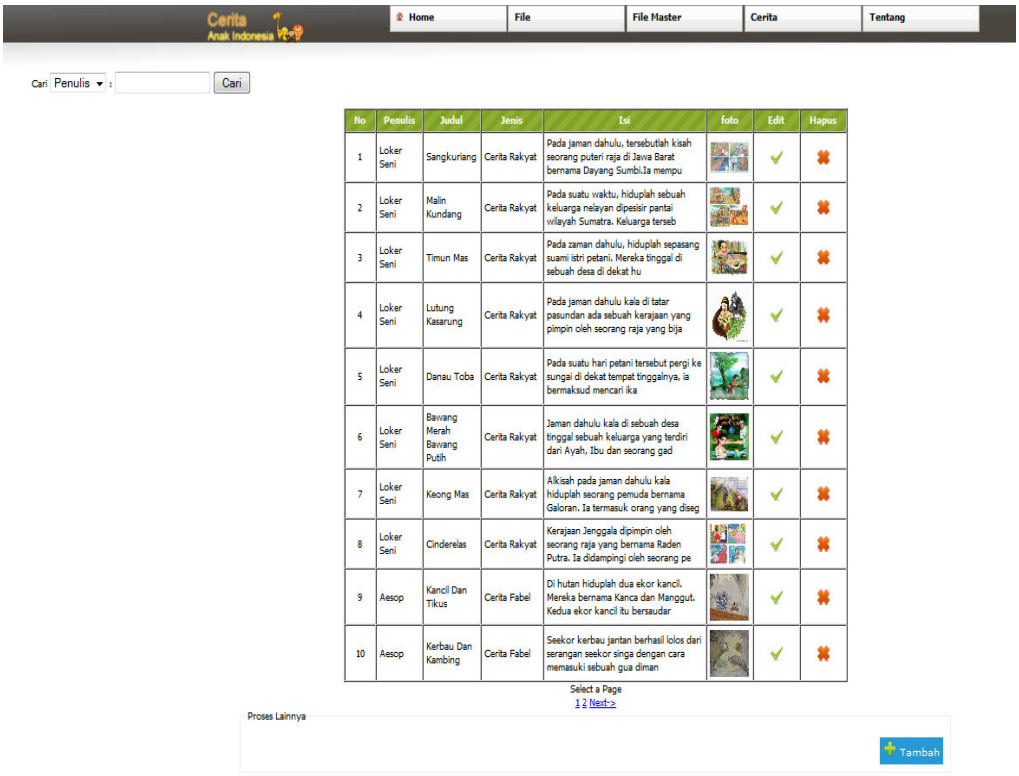
Antar muka halaman pengelolaan petugas merupakan halaman yang berisi pengolahan jenis pengguna yaitu admin atau petugas yang hanya dapat diakses oleh admin. Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman pengelolaan petugas.



Gambar 5.10 Tampilan Pengelolaan Petugas

5. Halaman Pengelolaan Cerita

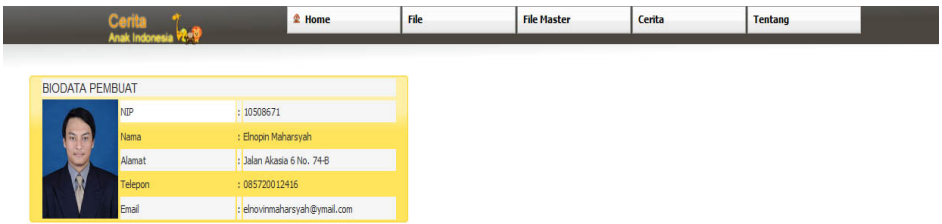
Antar muka halaman pengelolaan cerita merupakan halaman yang berisi pengolahan input cerita yang dapat diakses oleh petugas maupun admin. Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman pengelolaan cerita.



Gambar 5.11 Tampilan Pengelolaan Cerita

6. Halaman Tentang

Antar muka halaman tentang merupakan halaman yang berisi identitas pembuat aplikasi admin Cerita Anak.Berikut ini tampilan hasil implementasi dari halaman Tentang.



Gambar 5.12 Tampilan Tentang

5.2 Pengujian

Dalam penelitian ini pengujian yang dilakukan terhadap sistem yaitu pengujian secara fungsional *(alpha)* dan betha. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian *blackbox* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

5.2.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem, apakah fungsional dari aplikasi tersebut berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun :

Tabel 5.4 Rencana Pengujian

Pengujian Aplikasi *Frontend*		
Item Uji	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
Pencarian Cerita	*Keyword*	*Black Box*
Pilih Cerita	Menu Cerita	*Black Box*
Pilih Judul Cerita	List Cerita	*Black Box*
Pilih Rating	Rating	*Black Box*
Tentang Aplikasi	Menu Tentang	*Black Box*
Bantuan Aplikasi	Menu Bantuan	*Black Box*
Pengujian Aplikasi *Backend*		
Item Uji	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
Login Admin	Username	*Black Box*
	Password	*Black Box*
Tambah Cerita	Judul Cerita	*Black Box*
	Deskripsi Lengkap Cerita	*Black Box*
Edit Cerita	Judul Cerita	*Black Box*
	Deskripsi Lengkap Cerita	*Black Box*
Hapus Cerita	Hapus Cerita	*Black Box*
Tambah Petugas	Nama Petugas	*Black Box*
	Deskripsi Lengkap	*Black Box*
Edit Petugas	Nama Petugas	*Black Box*
	Deskripsi Lengkap	*Black Box*
Hapus Petugas	Hapus	*Black Box*

5.2.2.1 Pengujian Pencarian Cerita

Pengujian pencarian Cerita merupakan pengujian fungsionalitas dengan verifikasi *keyword*.

Tabel 5.5 Pengujian Pencarian Cerita

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Keyword : "Kancil"	Menampilkan data yang dicari berdasarkan *keyword*	Menampilkan data "Kancil Dan Kerbau"	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data *keyword* tidak dimasukkan secara lengkap, atau data isian tidak sesuai dengan ketetapan	Menampilkan pesan "*Keyword* yang dimasukan kurang tepat"	Menampilkan pesan yang diharapkan.	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.2 Pengujian Pilih Cerita

Pengujian pilih cerita merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih menu cerita berdasarkan jenis cerita yaitu cerita fabel atau cerita rakyat.

Tabel 5.6 Pengujian Pilih Cerita

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Kategori "Cerita Fabel"	Menampilkan data sesuai cerita yang dipilih	Data judul "Cerita Fabel" ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.3 Pengujian Pilih Judul Cerita

Pengujian pilih judul cerita merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih daftar cerita berdasarkan judul cerita.

Tabel 5.7 Pengujian Pencarian Konten

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih salah satu list cerita "Kancil Dan Kerbau"	Menampilkan data Sesuai judul cerita yang dipilih	Isi Cerita dengan judul "Kancil Dan Kerbau" ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.4 Pengujian Pilih *Rating*

Pengujian Pilih *Rating* merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih *Rating* yang berada di akhir cerita sesuai dengan Cerita. *Rating* ini meliputi tombol.

Tabel 5.8 Pengujian Pilih Rating

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih salah satu Bintang dari cerita "Kancil Dan Kerbau"	Dapat Mengisi *rating* sesuai konten yang dipilih	*Rating* Cerita "Kancil dan Kerbau" berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.5 Pengujian Tentang Aplikasi

Pengujian Tentang Aplikasi merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih menu tentang yang berada di menu utama sesuai dengan jenis cerita. Tentang aplikasi ini meliputi tombol.

Tabel 5.9 Pengujian Tentang Aplikasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menu Tentang	Menampilkan informasi sesuai menu yang dipilih	Informasi pilihan Tentang Aplikasi ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.6 Pengujian Bantuan Aplikasi

Pengujian Bantuan Aplikasi merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih menu abantuan yang berada di menu utama sesuai dengan jenis cerita. bantuan aplikasi ini meliputi tombol.

Tabel 5.10 Pengujian Bantuan Aplikasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menu Bantuan	Menampilkan informasi sesuai menu yang dipilih	Informasi pilihan Bantuan Aplikasi ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.7 Pengujian Login Admin

Pengujian login admin terbagi atas dua bagian diantaranya verifikasi *username* dan verifikasi *password*.

Tabel 5.11 Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Password : admin	Dapat terisi pada *textfield username* dan *textfield password*	Dapat mengisi nama *usename* dan *password* Sesuai yang diharapakan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data username dan password tidak terdaftar	Tidak dapat login dan tampilan pesan “Maaf, Username Dan Password Anda Salah.”	User tidak dapat login	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.8 Pengujian Tambah Cerita

Pengujian tambah cerita merupakan fungsionalitas sistem yang terdiri dari pengisian data-data cerita.

Tabel 5.12 Pengujian Tambah Cerita

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Isi Data Judul Cerita : Kancil Dan Kerbau	Dapat terisi pada semua *field* sesuai data masukan	Dapat mengisi semua *field* dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Salah satu *field* tidakterisi	Menampilkan pesan "Data Tidak Boleh Kosong"	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.9 Pengujian Edit Cerita

Pengujian edit cerita merupakan fungsionalitas sistem yang dilakukan dengan cara mengganti data-data cerita.

Tabel 5.13 Pengujian Edit Cerita

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Cerita baru Judul Cerita: Kancil Dan Kerbau	Data kategori baru dapat terisi pada semua *field*	Dapat mengisi semua *field* dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Salah satu *field* tidakterisi	Menampilkan pesan "Data Tidak Boleh Kosong"	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.10 Pengujian Hapus Cerita

Pengujian hapus cerita merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih cerita yang dipilih.

Tabel 5.14 Pengujian Hapus Cerita

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus kategori "Kancil Dan Kerbau"	Menampilkan Notifikasi data telah terhapus.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.11 Pengujian Tambah Petugas

Pengujian tambah petugas merupakan fungsionalitas sistem yang terdiri dari pengisian data-data petugas.

Tabel 5.15 Pengujian Tambah Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Isi Data Nama Petugas : "Operator"	Dapat terisi pada semua *field* sesuai data masukan	Dapat mengisi semua *field* dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Salah satu *field* tidakterisi	Menampilkan pesan "Data Tidak Boleh Kosong"	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.12 Pengujian Edit Petugas

Pengujian edit petugas merupakan fungsionalitas sistem yang dilakukan dengan cara mengganti data-data petugas.

Tabel 5.16 Pengujian Edit Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Petugas baru Nama Petugas: "Operator"	Data kategori baru dapat terisi pada semua *field*	Dapat mengisi semua *field* dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Salah satu *field* tidakterisi	Menampilkan pesan "Data Tidak Boleh Kosong"	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.2.13 Pengujian Hapus Petugas

Pengujian hapus petugas merupakan pengujian fungsionalitas dengan cara memilih petugas yang dipilih.

Tabel 5.17 Pengujian Hapus Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus Petugas "Operator"	Menampilkan Notifikasi data telah terhapus.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

5.2.3 Kesimpulan Hasil Uji Alpha

Berdasarkan hasil pengujian *Alpha* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat, pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan dari aplikasi.

5.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian Betha

Pengujian *betha* merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem, apakah sudah memenuhi harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian *betha* dilakukan penelitian terhadap responden atau calon pengguna sistem dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif.

Pada penelitian ini pengujian *betha* dilakukan pada aplikasi *frontend* dan *backend*. Pengujian pada aplikasi *backend* dilakukan dengan melakukan *interview*dan kuesioner terhadap lima orang responden yang ditunjuk sebagai admin, sedangkan pengujian aplikasi *frontend* menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sepuluh orang calon pengguna sistem *frontend (enduser)* dari kalangan anak-anak.

Tabel 5.18 Skala Jawaban

Kategori Jawaban	Poin	Keterangan
TS	1	Tidak setuju
BS	2	Biasa Saja
S	3	Setuju
SS	4	Sangat Setuju

Perhitungan data hasil kuesioner , dicari presentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus : H=Z/J* 100%

Keterangan :

H = Hasil perhitungan

Z = Banyaknya jawaban responden tiap soal

J = Jumlah responden

Kuesioner wawancara responden aplikasi *backend* (web admin) terdiri dari tiga pertanyaan dari 5 responden dengan skala jawaban 1 sampai 4. skala jawaban. Skala jawaban ini diajukan terhadap responden sebagai admin, sedangkan hasilnya dilampirkan.

1. Apakah tampilan Aplikasi *Web Admin* Cerita Anak ini menarik?
2. Apakah penggunaan Aplikasi *Web Admin* Cerita ini pengoperasiannya mudah ?
3. Apakah Aplikasi *Web Admin* Cerita Anak ini memudahkan Anda dalam melakukan pengolahan data?

Berikut ini hasil perhitungan prosentase dari jawaban hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap lima responden terpilih yang dijadikan *sample* penelitian Aplikasi *Web Admin* Cerita Anak Ini.

1. Pengolahan untuk pertanyaan pertama

Tabel 5.19 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	0	1	4
Hasil	0%	0%	20%	80%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 4 orang atau 80% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan Aplikasi *Web Admin* Cerita anak ini secara keseluruhan sudah menarik.

2. Pengolahan untuk pertanyaan kedua

Tabel 5.20 Hasil Pengujian Pertanyaan Kedua

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	0	2	3
Hasil	0%	0%	40%	60%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 3 orang atau 60% menyatakan menyatakan Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Web Admin* Cerita Anak ini pengoprasiannya mudah

3. Pengolahan untuk pertanyaan ketiga

Tabel 5.21 Hasil Pengujian Pertanyaan Ketiga

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	0	0	5
Hasil	0%	0%	0%	100%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 5 orang atau 100% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan Aplikasi *Web Admin* Cerita anak ini memudahkan pengguna dalam pengolahan data.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, aplikasi *backend* (web admin) telah sesuai harapan baik secara fungsionalitas-fungsionalitasnya maupun tampilan aplikasi secara keseluruhan.

Kuesioner untuk pengguna sistem *frontend (enduser)* terdiri lima pertanyaan dan menggunakan skala jawaban 1 sampai 4. skala jawaban ini diajukan terhadap responden sebagai user, sedangkan hasilnya dilampirkan.

1. Apakah tampilan Aplikasi Cerita Anak ini menarik?
2. Apakah dengan Aplikasi Cerita Anak ini dapat bermanfaat bagi wawasan anda ?
3. Apakah penggunaan Aplikasi Cerita ini pengoperasiannya mudah ?
4. Apakah Aplikasi Cerita Anak ini memudahkan Anda dalam pencarian cerita?
5. Apakah Cerita Yang dibaca Mudah dimengerti bahasanya?

Berikut ini hasil perhitungan prosentase dari jawaban hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap sepuluh responden terpilih yang dijadikan *sample* penelitian Aplikasi Cerita Anak Ini.

1. Pengolahan untuk pertanyaan pertama

Tabel 5.22 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	0	2	8
Hasil	0%	0%	20%	80%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 8 orang atau 80% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan Aplikasi Cerita anak ini secara keseluruhan sudah menarik.

2. Pengolahan untuk pertanyaan kedua

Tabel 5.23 Hasil Pengujian Pertanyaan Kedua

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	3	7	0
Hasil	0%	30%	70%	0%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 7 orang atau 70% menyatakan menyatakan Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Cerita Anak ini dapat bermanfaat bagi pengguna.

3. Pengolahan untuk pertanyaan ketiga

Tabel 5.24 Hasil Pengujian Pertanyaan Ketiga

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	0	2	8
Hasil	0%	0%	20%	80%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 8 orang atau 80% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Cerita Anak ini cukup mudah untuk dioperasikan.

4. Pengolahan untuk pertanyaan keempat

Tabel 5.25 Hasil Pengujian Pertanyaan Keempat

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	1	1	8
Hasil	0%	10%	10%	80%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 8 orang atau 80% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Cerita anak ini cukup memudahkan pengguna dalam pencarian cerita.

5. Pengolahan untuk pertanyaan kelima

Tabel 5.26 Hasil Pengujian Pertanyaan Kelima

Kategori Jawaban	TS	BS	S	SS
Responden	0	1	1	7
Hasil	0%	10%	20%	70%

Berdasarkan hasil prosentase diatas, dapat dilihat sebanyak 7 orang atau 70% menyatakan menyatakan Sangat Setuju. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Cerita anak ini cukup mudah untuk dibaca untuk seumuran anak-anak.

5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan dalam pengujian *betha* dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibangun sudah *user friendly*, mudah dioperasikan, sangat bermanfaat dan dapat membantu pengguna dalam proses pencarian cerita, ini dapat dilihat dari presentase jawaban setiap pengguna atau responden terhadap pertanyaan yang diajukan.